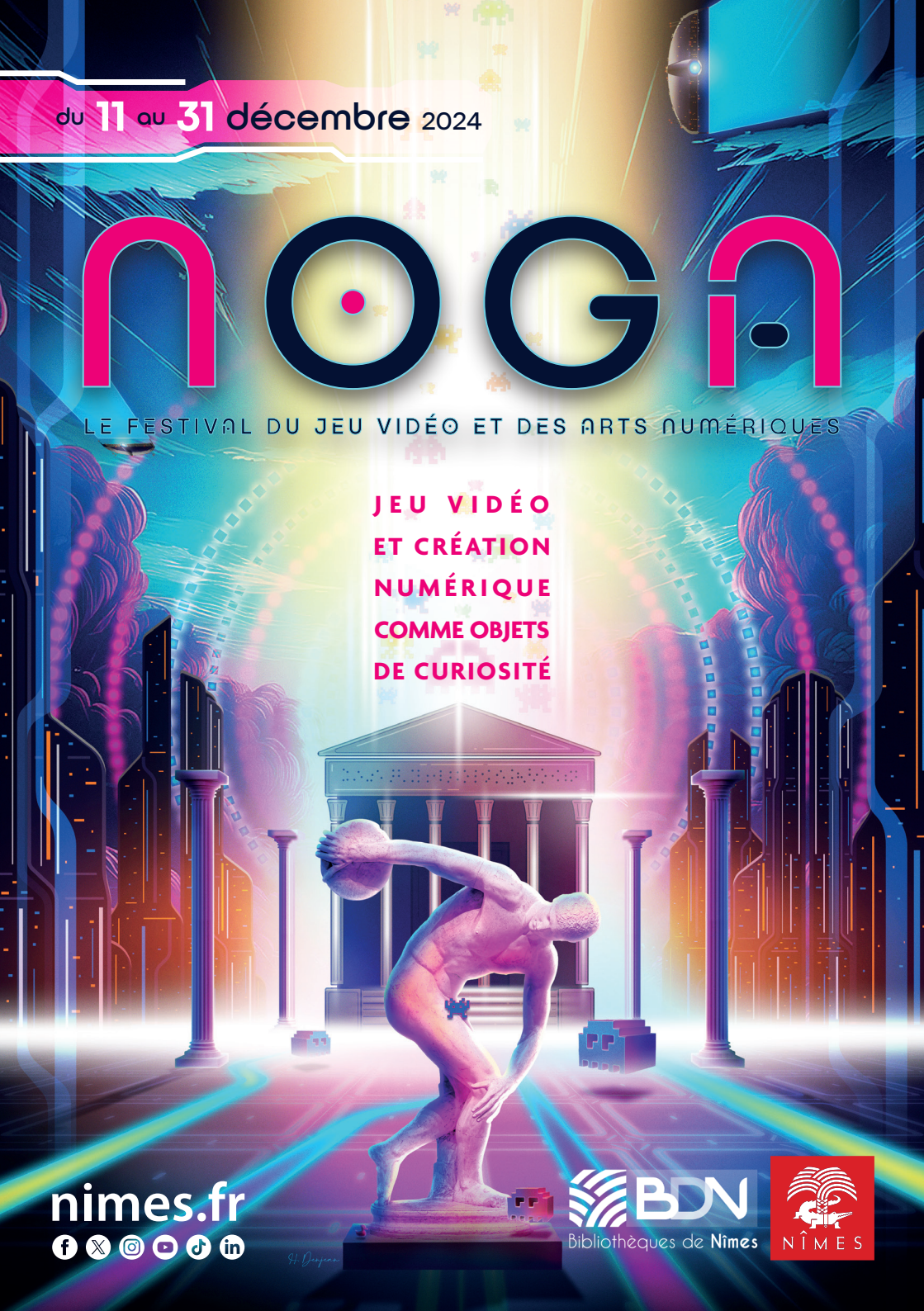
du 11 au 31 décembre 2024

NOGA

LE FESTIVAL DU JEU VIDÉO ET DES ARTS NUMÉRIQUES

JEU VIDÉO
ET CRÉATION
NUMÉRIQUE
COMME OBJETS
DE CURIOSITÉ



nimes.fr

Bibliothèques de Nîmes

NÎMES

NOGA 2024

LE FESTIVAL DU JEU VIDÉO ET DES ARTS NUMÉRIQUES

JEU VIDÉO ET CRÉATION NUMÉRIQUE COMME OBJETS DE CURIOSITÉ

Alors même que les arts numériques restent encore relativement méconnus, l'intérêt pour le jeu vidéo ne se dément pas. Cependant, ces deux disciplines se croisent de plus en plus souvent donnant naissance à des jeux vidéo aux univers étranges et aux mécaniques de jeu inattendues. À tel point que certains d'entre eux pourraient aisément trouver leur place dans un cabinet de curiosités du XXIe siècle.

Les jeux vidéo sont devenus des objets de collection, principalement dans des cercles privés et amateurs. Certains collectionneurs en amassent par milliers, que ce soit dans leurs chambres ou au sein d'entrepôts associatifs, jusqu'à l'initiative de créer des musées dédiés. Ces initiatives, portées par des associations cherchant à valoriser le jeu vidéo à travers des institutions muséales, rappellent la manière dont la culture scientifique et artistique a par le passé été progressivement intégrée dans les collections publiques.

Mais au-delà de leur dimension de collection, les jeux vidéo voient également leur nature et leur fonction sociale transformées par des artistes numériques, des «makers» et des joueurs passionnés. Ces créateurs, explorateurs et techniciens réinventent l'objet jeu vidéo en l'analysant, en le modifiant et parfois même en le détournant.

Les artistes apportent des approches esthétiques et conceptuelles inédites, tandis que les makers, en déconstruisant les jeux pour en comprendre les mécaniques, en repoussent les frontières techniques.

De leur côté, certains joueurs cherchent à comprendre le fonctionnement interne des jeux, leur histoire non seulement pour mieux y jouer, mais aussi pour participer activement à leur transformation.

Ces interventions collectives font du jeu vidéo un objet hybride, tantôt bizarre, incompréhensible à la fois œuvre d'art, sujet d'expérimentations techniques et phénomène social.

DEUX EXPOSITIONS JOUABLES

LE CABINET DE CURIOSITÉS DU XXIe SIÈCLE

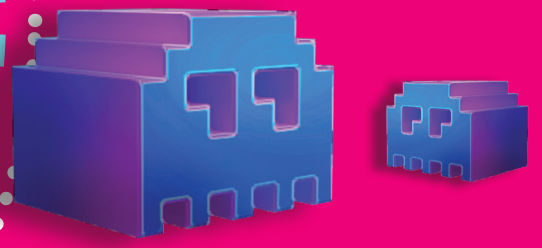
du 12 au 31 décembre

Carré d'Art – Galerie du hall

L'exposition mettra en avant une sélection de 13 jeux choisis par les bibliothécaires, mises en image par Loqmane Bahri. Artiste pluridisciplinaire évoluant aussi bien dans le monde du cinéma d'animation que dans celui de la scénographie, Loqmane Bahri profite de chaque projet pour expérimenter de nouveaux moyens d'affirmer son style et surprendre le public. Influencé par l'art de la marionnette, le manga ou encore le jeu vidéo, ce jeune directeur artistique, fondateur de l'association Abîmes Productions, est basé à Nîmes depuis plus de quinze ans où il multiplie les projets. À travers eux, il marie avec talent art traditionnel et nouvelles technologies, toujours dans le but de produire émotions et réflexions sur des sujets divers allant de la nature au rapport à l'autre. C'est tout un univers baroque rappelant Tim Burton et Yoshitaka Amano que Loqmane Bahri nous donne à découvrir.

https://asso.alternaweb.org/abimesproductions/

Celle-ci sera répartie en trois sous-thèmes :
les curiosités faites main,
les curiosités poétiques
et ***les curiosités des mondes anciens et civilisations dystopiques***



Les curiosités faites main

Les curiosités faites main mettent en lumière des jeux qui s'inspirent de la création artisanale. Ces œuvres intègrent des éléments non numériques, tels que le papier, le stylo ou le bois, comme fondement de leur esthétique et de leur récit. Cette approche reflète une tendance croissante à réintroduire des matériaux physiques dans l'univers du jeu vidéo, en rupture avec l'omniprésence du numérique.

INKED : A TALE OF LOVE

«Dessinez» votre chemin à travers un univers dessiné au stylo bille aux graphismes époustouflants ! Explorez 10 mondes d'encre et de papier remplis de paysages plus fabuleux les uns que les autres : la faune, la flore et les différentes architectures vous laisseront complètement bouche bée.

PC | Pegi 7 | 1 joueur | développé par Jo-Mei GmbH | éditeur : Pixmaints 2019
Genre : casse-tête, aventure

PROJECTION : FIRST LIGHT

Projection First Light est un jeu original à l'univers plein de charme. Le joueur évolue dans un univers très sombre aux décors en noir et blanc. On y incarne Greta, une petite fille qui évolue dans un univers mythologique fait d'ombres. L'esthétique visuelle du jeu s'inspire d'une grande variété de styles artistiques, du théâtre d'ombres indonésien aux théâtres d'ombres turcs et chinois.

PC | Pegi 7 | 1 joueur | développé par Shadowplay/Blowfish studios
éditeur : Blowfish studios 2021 | Genre : aventure

PAPETURA

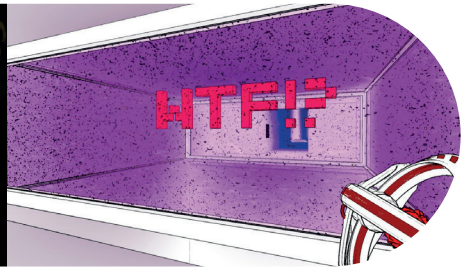
Le joueur est transporté dans un monde de papier, entièrement réalisé à la main, monde à la fois inquiétant et étrangement beau. Papetura est un jeu d'aventure et de réflexion en point & click articulé autour d'énigmes. Pape et Tura, un être magique vont unir leurs forces pour lutter contre les monstres de flammes venus réduire en cendres leur monde de papier.

Switch | Pegi 7 | 1 joueur | développé par Petums | éditeur : Feardemic 2022
Genre : aventure

CUPHEAD

Cuphead est un jeu d'action 2D où vous incarnez Cuphead ou Mugman. Évoluez dans un univers inspiré par les cartoons des années 1930 et traversez d'étranges mondes pour obtenir de nouvelles armes, apprendre de nouvelles attaques et découvrir des secrets dans ce shoot'em up nerveux.

PC | Pegi 7 | 1 ou 2 joueurs | développé et édité par studio MDHR 2017
Genre : action, aventure



Les curiosités poétiques

Les curiosités poétiques regroupent des jeux qui font un pas de côté dans ce que le jeu offre comme expérience d'évasion et d'émerveillement. Ici, le jeu devient un support narratif où l'histoire et le propos prennent le dessus sur la mécanique de jeu, invitant le joueur à contempler des paysages, à s'immerger dans une réflexion poétique ou à se laisser emporter par des rêveries contemplatives.

HAUNTII

Vous incarnez un fantôme qui doit résoudre des énigmes et avancer dans un monde peuplé de créatures aidantes ou malfaisantes. Les graphismes ont été faits à la main dans un style lineart bicolore accompagné d'une bande-son originale. Il a été salué par plusieurs critiques pour sa beauté et l'originalité de son gameplay.

PC | Pegi 3 | 1 joueur | développé par Moonloop Games | éditeur Firestokes 2024
Genre : action, aventure, indépendant

ANTICHAMBER

Antichamber est un jeu d'exploration psychologique et hors du commun où rien ne peut être considéré comme acquis. Découvrez un univers inspiré de l'œuvre d'Escher où les couloirs s'enroulent autour d'autres, où les espaces se reconfigurent eux-mêmes et où accomplir l'impossible peut être la seule façon d'avancer.

PC | Pegi 3 | 1 joueur | développé par Alexander Bruce | éditeur : Demruth 2013
Genre : aventure, indépendant

GRIS

GRIS vous invite à explorer un monde conçu avec un grand souci du détail, un monde pittoresque qui prend vie grâce à des visuels délicats, des animations fouillées et une bande-son originale des plus subtiles. Tout au long du jeu, des casse-tête légers, un soupçon de plateformes et des défis facultatifs se révèlent à mesure que le monde de Gris s'ouvre à vous.

Playstation | Pegi 7 | 1 joueur | développé par Nomada studio
éditeur : Devolver digital 2018 | Genre : plateforme

EVERYTHING

Everything est une expérience interactive. Tout ce que vous voyez est une chose que vous pouvez être, des animaux aux planètes jusqu'aux galaxies et au-delà. Voyagez et explorez un vaste univers de choses interconnectées sans objectifs, scores ou tâches à accomplir. Everything est une simulation des systèmes de la nature pilotée par IA.

PC | Pegi 3 | 1 joueur | développé et édité par David O'Reilly/Double Fine Productions 2017 | Genre : simulation

Les curiosités des mondes anciens, actuels et dystopiques

Ces univers éveillent une curiosité profonde chez les créateurs de jeux vidéo mais aussi chez les joueurs : chaque paysage, chaque architecture, chaque langue étrange, incite à interroger ce que nous connaissons et ce qui nous échappe, entre un passé idéalisé et un futur un peu plus sombre.

CHANTS OF SEENNAR

Dans ce jeu primé d'aventure à énigmes, vous incarnez le voyageur, un personnage cherchant à réunir les Peuples de la Tour. Observez, écoutez et déchiffrez des langues oubliées dans un univers fascinant qui s'inspire du mythe de la Tour de Babel.

Playstation | Pegi 7 | 1 joueur | développé par Rundisc | éditeur : Focus entr. Galactic Café 2023 | Genre : aventure

EXO ONE

Exo One propose de faire l'expérience d'un voyage exo-planétaire à bord d'une sphère capable de défier la gravité. Accompagnée par une ambiance visuelle et sonore envoûtante, on explore les biomes de planètes étranges, on lâche prise pour se laisser bercer par l'alternance des sensations de vitesse et de flottement.

PC | Pegi 7 | 1 joueur | développé par Exbleative | éditeur : Future Friends Gamesotr 2021 | Genre : Aventure

STRAYCAT

Stray, c'est l'histoire d'un chat errant tombé d'une plateforme en hauteur qui atterrit perdu dans une cité morte coupée de toute source de lumière. Mais il y a encore un peu de vie dans les ruelles défraîchies : tout un tas de robots excentriques y semblent abandonnés à leur sort depuis quelques siècles.

Xbox | Pegi 12 | 1 joueur à partir de 12 ans | Développé par BlueTwelve Studio éditeur : Annapurna Interactive 2020 | Genre : Aventure, Exploration

VIEWFINDER

À la façon d'un archéologue, vous allez découvrir les mystérieux restes de l'ancien monde. Vous êtes dans une simulation, un metaverse créé par des chercheurs de tous horizons à une époque antédiluvienne. Vous découvrez un monde ravagé qui cherche des solutions au sein de cette simulation pour y ramener sa nature d'antan. Dans Viewfinder, vous êtes le maître de l'espace et du temps dans un univers où tout est une question de point de vue.

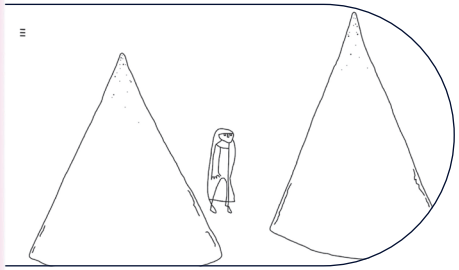
PC | Pegi 3 | 1 joueur | développé par Sad Owl Studios | éditeur : Humble Games 2023 | Genre : aventure, réflexion

Dans l'antre du cabinet de curiosités

Carré d'Art – Niche centrale de l'exposition - Galerie du hall
https://silicium.org

C'est une curiosité historique que nous vous invitons à découvrir dans le cabinet de curiosités de la galerie du hall. L'association toulousaine Silicium collectionne les jeux vidéo et les anciennes consoles avec un fort ancrage dans l'histoire de l'informatique. Elle nous prête une dizaine de consoles ayant marqué l'histoire du jeu vidéo.

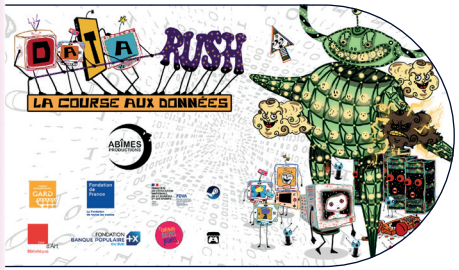
Présentation au public *«de l'objet de curiosité à l'objet de collection»* par l'Association Silicium suivie d'une conférence debout le 14 décembre de 17h à 18h.



UTILITY FOR THE SOUL. THE RETREAT HOUSE

Alexsandra Kabusa est une artiste lituanienne qui fait l'objet d'une exposition au musée d'art contemporain de Nîmes du 24 octobre au 23 mars 2025. Nous profitons de sa venue pour proposer son jeu vidéo tout à fait curieux. Il s'agit ici d'un jeu destiné à procurer une sorte de paix intérieure. Une approche plutôt chatoyante, allant vers une mécanique de jeu de puzzle tout en épure.

PC/Mac | Aleksandra Kasuba | Jeu d'artiste

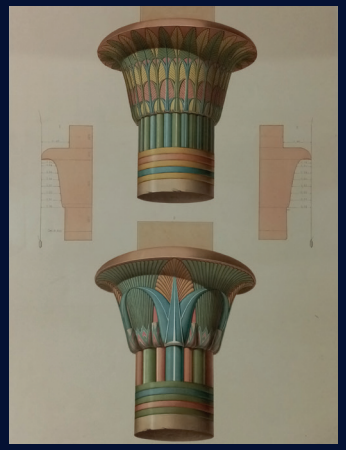


DATA-RUSH, LA COURSE AUX DONNÉES

Loqmane Barhi qui a mis en image la scénographie du NOGA est aussi auteur d'un jeu vidéo pédagogique que nous présentons ici : La course aux données est un jeu vidéo pédagogique d'aventure gratuit tout public en 2D, qui offre une expérience originale et enrichissante pour quiconque veut en apprendre plus sur le monde de la Data pour (re) devenir le maître de son moi numérique.

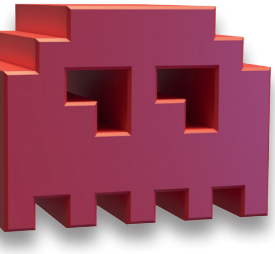
PC/Steam | Abîmes productions | Jeu pédagogique

LE NOGA À TRAVERS LE PATRIMOINE DE LA BIBLIOTHÈQUE



Le NOGA fait une place aux livres anciens conservés dans le fonds de la bibliothèque qui viendront donner un contrepoint à cette sélection de jeux vidéo : livres d'auteurs et d'illustrateurs de science-fiction qui ont posé un imaginaire largement repris dans le monde des jeux vidéo, livres curieux seront intégrés dans cette réunion d'objets hétéroclites.

Visuel ci-contre : 'Description de l'Égypte, ou Recueil des observations et des recherches qui ont été faites en Égypte, pendant l'expédition de l'armée française' - Paris : imprimerie impériale et royale, 1809-1822 PATRIMOINE PL 12181



LES CURIOSITÉS DU BAZAR

du 12 au 31 décembre

Carré d'Art – Galerie de l'Atrium

par l'Association Random Bazar

https://random-bazar.fr

La deuxième exposition jouable se déroulera dans la galerie de l'Atrium avec un collectif d'artistes invité : l'association RANDOM BAZAR. Ce collectif est composé d'artistes numériques et de joueurs qui s'attachent à développer des interfaces de jeux dites «alternatives». Ce sont des jeux qui laissent une grande part aux jeux vidéo artisanaux. En s'éloignant des classiques manettes/souris/claviers, ces **contrôleurs alternatifs** repoussent les limites ludiques du jeu vidéo pour le plaisir de toutes et tous. Certaines de ces interfaces permettent même de concevoir ses propres jeux, comme avec Papertronic, un jeu où la création manuelle se mêle à l'innovation technologique.

ROTORING

Créé par Gregory Kogos, RotoRing est un jeu de réflexion et de plateformes, rotatif et lumineux. Le joueur devra faire preuve d'attention et de réactivité pour venir à bout des différents niveaux.

PAPERTRONIC

Créé par Jérémie Cortial et Roman Milétitch, ce jeu vidéo se joue sur papier à l'aide de feutres de couleurs. Grâce à un langage basé sur les couleurs et les formes, vous pourrez dessiner et scanner pour animer vos dessins magiques ! Vos traits rebondissent, deviennent langage, et prennent vie devant vous en direct. Jouez à plusieurs à 3 types de jeux interchangeables autour d'une table Papertronics tout en imaginant des mondes visuels et interactifs délirants !

YOJÜN

Conçu par Samy Barras et Romain Enselme, Yojün est un contrôleur alternatif proposant un écran circulaire et douze boutons en peinture conductive, qui permet ainsi de réunir jusqu'à douze joueurs de tout âge. Plusieurs jeux explorant l'univers des one button games (un seul bouton par joueur) sont disponibles, chacun pouvant être compétitif ou coopératif afin d'offrir un large panel d'expériences. La collaboration et l'échange entre les joueurs rend l'expérience unique.

LINE WOBBLER

La pièce la plus emblématique créée par Robin Baumgarten est un jeu d'aventure placé sur un long fil de points lumineux composé de LEDs. À l'aide d'un joystick, le joueur doit faire avancer son personnage dans un monde filaire en 1 dimension. Le joueur devra franchir divers obstacles afin de trouver la sortie.

Robin Baumgarten a déjà diffusé son œuvre dans de nombreux festivals et lieux prestigieux, du Burning Man états-unien au Victoria and Albert Museum londonien, gagnant au passage divers prix, comme celui du Game Design à l'Indiecade 2015 de Los Angeles ou encore, le prix du public au Tokyo Game Show en 2016.

MOSAIQUE

Mosaïque est un jeu en équipe (jusqu'à 50 joueurs) dans lequel les membres du public utilisent leur propre téléphone pour déplacer une entité à l'écran et révéler l'image de leur équipe. Le public peut rejoindre la partie à tout moment. « Mosaïque » est adapté à un large public et à des parties courtes mais intenses.

Placide Zéphyr

du 12 au 31 décembre

Carré d'Art – Galerie de l'Atrium

dans le cadre de l'exposition 'Les Curiosités du Bazar'

Zéphyr Placide est une plasticienne française d'origine haïtienne qui vit et travaille à Garons (30), Artiste protéiforme, elle questionne son identité et la matérialité contemporaine. Ses collaborations transdisciplinaires, avec le monde de la photo, des arts graphiques, de la musique, du corps en mouvement peuvent inclure furtivement le numérique et notamment le video-mapping pour interroger les archives et notre mémoire collective. Elle utilise des matériaux hétéroclites, créant des œuvres où se côtoient l'artifice, le sacré, les matières et les couleurs.

Certaines de ses toiles ou de ses masques sont clairement influencés par la pop culture, comme cette série de portraits ou ses guerrières réalisées entre 2015 et 2019 qui sont exposés et qui semblent pour certains sortir tout droit d'un jeu vidéo.

Contact : artzephyr@gmail.com | 06 15 49 49 10
Si vous êtes créateur de jeux vidéo, n'hésitez pas à entrer en contact avec elle.

3 ARTISTES RÉINVENTENT LE JEU VIDÉO

Sampling Samplong

du 11 au 19 décembre de 10h à 18h

Tiers Lieu du Gard - Valdegour

UFOLEP et CAM de Pissevin en partenariat avec la bibliothèque Marc Bernard
par l'Association Trig

L'installation Sampling/Samplong est une installation interactive proposée par l'association nîmoise Trig. Jean François Oliver et Christophe Blanc. Cette installation est destinée à détourner l'usage d'une table de ping-pong pour la transformer en sampler audio-vidéo et en un véritable jeu vidéo sportif physiquement jouable. Cette installation sera construite sur le CAM de Pissevin, et présentée au tiers-lieu consacré à l'e-sport du parc Kennedy.

Deux jours (9 et 10 décembre) sont réservés au montage de l'installation où il est possible de rencontrer les artistes au travail (sur inscription).

Masques et graffitis en réalité augmentée

du 11 au 14 décembre

Bibliothèques Serre Cavalier et Carré d'Art

par Emmanuel Pépin et Nicolas Toncé

https://typograff.fr

mercredi 11 décembre | *bibliothèque Serre Cavalier de 10h 12h et de 14h à 16h sur inscription au 04 66 68 40 67*

jeudi 12 décembre | *collège Jules Verne toute la journée*

vendredi 13 décembre | *bibliothèque Carré d'art de 10h à 16h (scolaires)*

samedi 14 décembre | *bibliothèque Carré d'Art de 10h à 17h + restitution des ateliers*

Ces deux artistes toulousains travaillent à une pratique mêlant réalité augmentée à des techniques de graphes au style abstrait. Masques, objets 3D, ils mettront à la disposition des participants leurs pratiques et les outils pour les amener à créer de petites pièces vidéo-ludiques hybrides mêlant peinture, physique et arts numériques. Masques en réalité augmentée, création de monstre animée en 3D autour de la thématique du jeu vidéo.

La machine sonore infernale

du 16 au 27 décembre

Ludo-médiathèque Jean d'Ormesson

par l'association ADEM Florida

www.le-florida.org/le-labo-du-florida/msi

du 16 au 20 décembre | *accueil scolaire*

le 18 décembre et du 23 au 27 décembre | *tout public*

Pierre-Mary Gimenez Guillem est responsable du labo du Florida, un espace créatif dédié aux musiques actuelles à Agen. Il est, avec l'aide du studio Kréactive (designer) et d'un fablab installés dans le Lot-et-Garonne, l'inventeur et le créateur de la machine infernale. Il s'agit d'un instrument de musique qui prend la forme d'un cockpit de vaisseau spatial destiné à faire de la sensibilisation à l'éveil musical avec les tout-petits ou de la création musicale avec les adolescents. Ce dispositif permettra aux participants de découvrir la création sonore mise au service de jeux vidéo fictifs.

Sieste musicale et ateliers de création sonore autour de la Vaporwave

vendredi 13 décembre de 14h à 16h

Carré d'art - Petit auditorium

La Vaporwave est un genre de musique électronique et un mouvement artistique né dans les années 2010, caractérisé par son utilisation de samples rétro des années 1980 et 1990, ses atmosphères nostalgiques et ses sonorités expérimentales. Son esthétique visuelle s'inspire souvent de l'esthétique du début de l'Internet, des statues antiques, des graphismes du jeu vidéo rétro, des publicités vintage et des images provenant de la culture populaire de cette époque.

ATELIERS MAO « CABINET DE CURIOSITÉS NUMÉRIQUE ET POÉTIQUE »

mercredi 18 décembre de 10h à 12h et de 14 à 16h

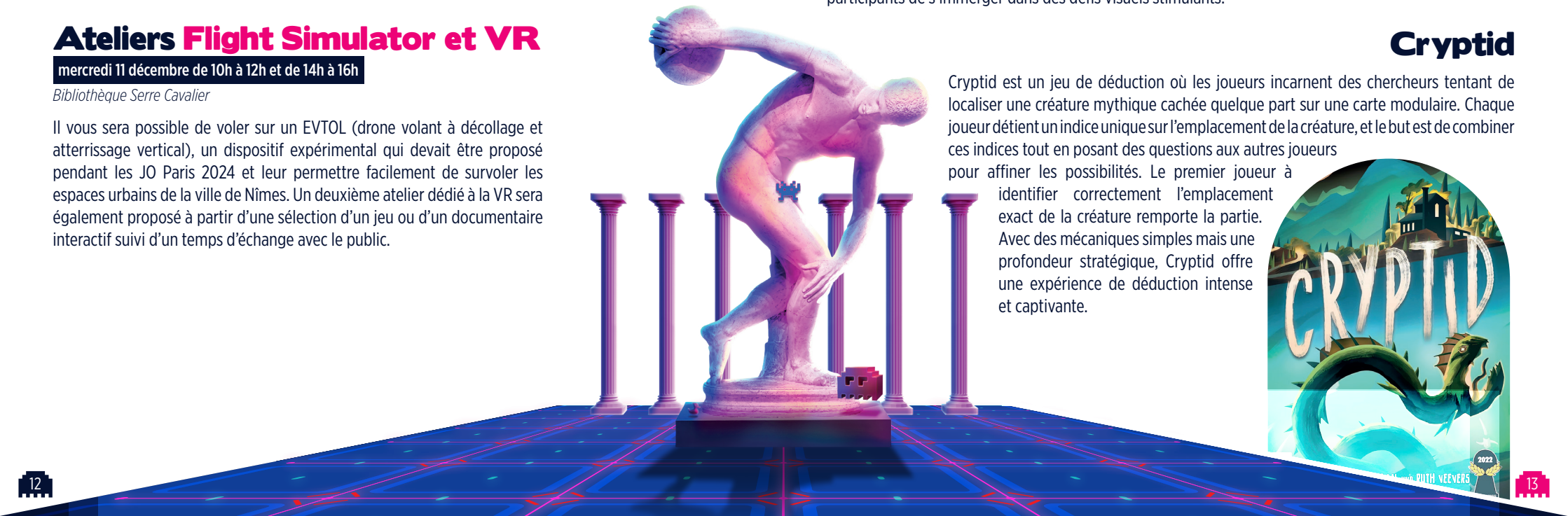
Bibliothèque Carré d'art - petit auditorium
Sur inscription

Ateliers Flight Simulator et VR

mercredi 11 décembre de 10h à 12h et de 14h à 16h

Bibliothèque Serre Cavalier

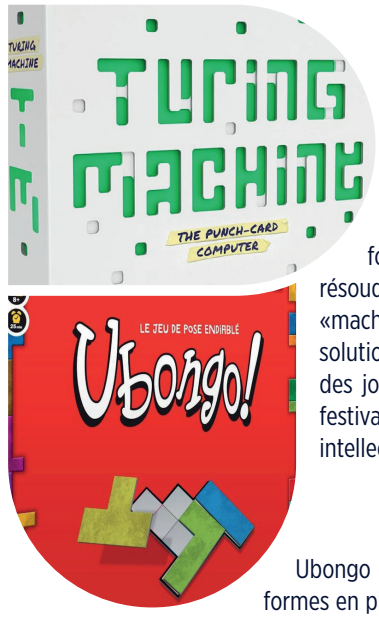
Il vous sera possible de voler sur un EVTOL (drone volant à décollage et atterrissage vertical), un dispositif expérimental qui devait être proposé pendant les JO Paris 2024 et leur permettre facilement de survoler les espaces urbains de la ville de Nîmes. Un deuxième atelier dédié à la VR sera également proposé à partir d'une sélection d'un jeu ou d'un documentaire interactif suivi d'un temps d'échange avec le public.



JEUX DE SOCIÉTÉ

jeudi 19 & 26 décembre à 15h30

Carré d'art - hall d'accueil



Turing Machine

Turing Machine est un jeu de déduction innovant qui simule le fonctionnement d'une machine algorithmique. Les joueurs doivent résoudre des énigmes complexes en posant des questions à cette «machine» virtuelle et en utilisant des réponses logiques pour déduire la solution. Ce jeu met à l'épreuve les capacités d'analyse et de raisonnement des joueurs, et son concept unique serait une fantastique addition au festival. Il incarne parfaitement l'esprit de curiosité et d'exploration intellectuelle que nous souhaitons promouvoir.

Ubongo 2D

Ubongo est un jeu de puzzle rapide où les joueurs doivent compléter des formes en plaçant des tuiles de manière optimale. Ce jeu de réflexion spatiale, qui mélange vitesse et stratégie, est non seulement accessible à tous les âges, mais aussi extrêmement addictif. Ubongo apporte une dynamique de jeu énergique et interactive au festival, permettant aux participants de s'immerger dans des défis visuels stimulants.

Cryptid

Cryptid est un jeu de déduction où les joueurs incarnent des chercheurs tentant de localiser une créature mythique cachée quelque part sur une carte modulaire. Chaque joueur détient un indice unique sur l'emplacement de la créature, et le but est de combiner ces indices tout en posant des questions aux autres joueurs pour affiner les possibilités. Le premier joueur à identifier correctement l'emplacement exact de la créature remporte la partie. Avec des mécaniques simples mais une profondeur stratégique, Cryptid offre une expérience de déduction intense et captivante.

RENCONTRES CONFÉRENCES

Knit's Island : l'île sans fin

Master Class jeudi 19 décembre de 14h30 à 16h

Bibliothèque Carré d'Art, petit auditorium

Projection du film à 18h30

Le Sémaphore

www.visionsdureel.ch/film/2023/knits-island

À l'affiche des cinémas en 2023, Knit's Island n'est pas vraiment un film documentaire ni vraiment un jeu vidéo et peut être considéré comme un objet de curiosité hybride par excellence. Nous organisons une master class au petit auditorium de Carré d'Art suivie d' une projection du film au cinéma Le Sémaphore pour essayer de comprendre comment trois amis qui se sont connus aux Beaux-Arts ont pu peu à peu infiltrer une communauté de joueurs à travers l'usage d'un jeu vidéo pour enquêter et restituer le fruit de leur interaction sous le forme d'un «machinima» qui change aujourd'hui les codes de l'enquête journalistique. Le film est aujourd'hui présenté dans plus d'une centaine de festivals à travers le monde. Un des réalisateurs et le producteur du film (installés à Alès) viendront échanger avec le public pour parler du processus d'écriture et de la réalisation du jeu documentaire.

Conférence interactive 'Désorientalisme'

vendredi 20 décembre de 17h à 18h30

Bibliothèque Carré d'Art, petit auditorium

avec l'association Random Bazar

«Désorientalisme» est une conférence jeu dont vous êtes le héros, concept créé par Yacine Synapsas et Antoine Herren Parti de l'expérience personnelle de Yacine Synapsas, artiste nomade et de ses rencontres avec différents artistes, cette conférence nous invite à un voyage à travers 6 pays de l'Afrique du nord et du Proche-Orient : Maroc, Algérie, Tunisie, Syrie, Iran et Jordanie. Plusieurs arts y sont convoqués... cinéma, musique et jeu vidéo.

BIBLIOGRAPHIE

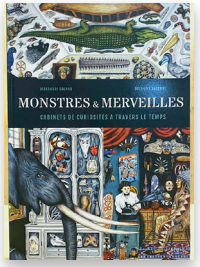
ARCADE
Une histoire du jeu d'arcade à travers les âges
David Choquet | L'écran fantastique, 2023 | Carré d'art, 794.8 ARC
Retour sur l'histoire des jeux d'arcade depuis leur apparition dans les années 1970. De Pac Man à Street Fighter en passant par Burger Time ou encore Golden Axe, l'auteur décortique les célébrités du genre à travers les secrets de fabrication et astuces de jeu.

CONSOLES MUSEUM
La grande encyclopédie des consoles des jeux vidéo
Florent Gorges | Omaké books, 2024 | Carré d'art, 794.8 GOR
Il est parfois difficile d'avoir un aperçu de l'histoire des consoles de jeux vidéo, tant le nombre de machines commercialisées depuis 1972 est important ! C'est désormais chose faite. Cette encyclopédie présente plus de 450 consoles avec leurs meilleurs jeux.

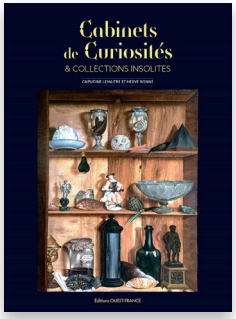
HISTOIRES INSOLITES DES JEUX VIDÉO
Mathias Lavorel | Berney, 2021 | Carré d'Art, Jean d'Ormesson, 794.8 LAV
Savez-vous que le créateur des Pokémon a été inspiré par sa passion des insectes ? Que Mario porte une moustache pour qu'il soit plus facile de l'identifier à l'écran ? De Pong à Fortnite, en passant par Donkey Kong et The Last of Us, plongez dans les coulisses de l'industrie du jeu vidéo !

GAMING
Sociologie du jeu vidéo
Jean-Philippe Dubrulle, Enora Lanoë-Danel | Ed. de l'Aube, 2024 | Carré d'art, 306.48 DUB
Les auteurs mettent à mal les clichés persistants sur les joueurs et les prétendus effets du jeu vidéo. Non, jouer à des jeux vidéo ne rend pas forcément plus violent. Cet essai propose une étude sociologique inédite du jeu vidéo.

ART BIZARRE
Béatrice Fontanel | Palette, 2007 | Réserve Marc Bernard, 709 FON jeunesse
L'autrice propose d'approcher ces pièces hors normes souvent en marge des canons de leur époque. Ce florilège de l'étrange fait ainsi défiler les monstres et merveilles produits par des créateurs, célèbres ou anonymes.



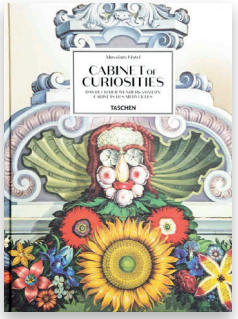
MONSTRES ET MERVEILLES
Cabinets de curiosités à travers le temps
Alexandre Galand | Seuil, 2018 | Carré d'art, jeunesse, 708 GAL
Au XVI[e] siècle, les premiers cabinets de curiosités débordent de merveilles souvent insolites. Ces espaces sont conçus pour offrir une image du monde en réduction. Le lecteur est invité à voyager dans les cabinets de curiosités d'hier et d'aujourd'hui.



CABINETS DE CURIOSITÉS & COLLECTIONS INSOLITES

Capucine Lemaître | Ouest-France, 2019 | Carré d'Art, 708 LEM

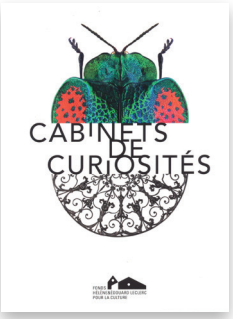
Une invitation à découvrir ce que renferment les cabinets de curiosités bretons tels que les collections de Robien ou d'Abadie.



CABINET OF CURIOSITIES

Massimo Listri (photographe) | Taschen, 2023 | Carré d'Art, 708 LIS

Album photographique sur des objets appartenant à des cabinets de curiosités situés dans sept pays européens. Les 18 cabinets représentés sont décrits de façon détaillée, et les pièces maîtresses de chacun d'eux sont mises en valeur : pierres précieuses, coraux, fresques, automates ou encore objets en ivoire tourné.



CABINETS DE CURIOSITÉS

Carré d'art, 708 CAB

Quinze cabinets de curiosités de la Renaissance au XXIe siècle dévoilent une kyrielle d'objets variés, allant du populaire au raffiné, du naturel à l'artificiel. Ils illustrent le travail d'esthètes et d'humanistes tels que Miquel Barcelo, Antoine de Galbert ou encore Jean-Jacques Lebel qui ont légué des collections d'objets afin de provoquer l'émerveillement du public.

PORTRAIT

Marlène Ason assurera les visites commentées des expositions. Elle est médiatrice culturelle spécialisée autour du jeu vidéo, dirigeante de «Prenez les manettes» depuis 2024. Elle accompagne petit·es, grand·es et professionnel·les au travers d'ateliers, de formations et de conférences pour favoriser le dialogue autour des jeux vidéos.

Travaillant en éducation aux médias depuis 2020, elle favorise une approche par l'expérimentation et la création pour outiller et inspirer ses publics.

PAROLES DE JOUEURS

Dans le cadre du festival *Nîmes Open Game Art* du 11 au 31 décembre 2024 dont le thème est «jeu vidéo et arts numériques comme objets de curiosité», vous allez pouvoir nous délivrer votre «parole de joueur»

À travers vos témoignages, c'est une partie de notre patrimoine vidéo-ludique sensible et vivant que nous voulons recueillir pour une création sonore et/ou une publication écrite qui seront effectuées au Carré d'Art et sur le Médiabus.

Dans cette valise nous vous invitons à placer une photo d'un objet-souvenir en lien avec le jeu vidéo, qu'il soit sentimental ou qui a de la valeur pour vous (par exemple : un jeu vidéo, une manette, etc.). L'idée sera de raconter en quelques petites minutes son histoire.

- Quel est cet objet ? Quel est ce jeu ? Pouvez-vous le décrire ?
- Quelle est son histoire ? Pourquoi lui ? En quoi est-il particulier et important pour vous ?

Lorsque que vous êtes prêt ou prête, convenez d'un rendez-vous pour venir enregistrer votre témoignage (nous sommes installés dans le Labo2 du Carré d'Art) ou venez spontanément, tout est possible ! Et n'oubliez pas d'amener votre objet vidéo-ludique pour la photo !

Vous récupérez votre objet. La valise se referme et attend une autre personne, une autre histoire, un autre objet.

Vous serez invité à remplir la fiche sur les droits à l'utilisation à l'image et de votre voix que nous publierons sous le régime des licences créatives. Vous serez crédité comme auteur de votre témoignage, pas de modification de vos créations, pas de commerce.

Parlez-en autour de vous !

Les joueurs anonymes

Pour commencer l'aventure, envoie : **"j'aimerais participer à Paroles de joueurs"** au : ***06 88 82 63 77*** directement ou par sms, ou par mail ***bibliotheque.ecm@ville-nimes.fr***

PROGRAMME COMPLET

Mercredi 20 novembre de 14h à 16h
CAM Pissevin
Atelier de création Sampling / Samplong
à partir de 10 ans

Mercredi 11 décembre de 10h à 12h et de 14h à 16h
Serre Cavalier CHU - sur inscription au 04 66 68 40 67
Atelier Masque et Graffiti
en Réalité Augmentée
par Emmanuel Pépin et Nicolas Toncé

Du 11 au 19 de 10h à 18h
Tiers Lieu du Gard (UFOLEP) Valdegour
Sampling / Samplong
par L'association Trig

Mercredi 11 de 10h à 12h et de 14h à 16h
Serre Cavalier CHU
Ateliers Flight Simulator et VR

Jeudi 12 à 18h
Carré d'art - Galerie du Hall (0) et Galerie de l'Atrium
Vernissage des deux expositions :
Le cabinet de curiosités du XXIe siècle
Illustré par Loqmane Bahri
Les curiosités du Bazar
par l'association Random Bazar

Vendredi 13 de 14h à 16h
Carré d'art - Petit auditorium
Sieste musicale la « vaporwave »

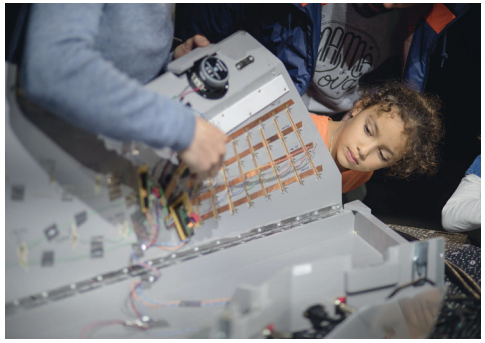
Vendredi 13 de 10h à 16h
Carré d'art - Jeunesse
Atelier Masque et Graffiti
en Réalité Augmentée (spécial scolaires)
par Emmanuel Pépin et Nicolas Toncé

Samedi 14 à 17h
Carré d'Art - Galerie du hall
Présentation de « l'objet de curiosité à l'objet de collection » suivie d'une conférence debout
Par l'association Silicium

Samedi 14 de 10h à 17h
Carré d'art - Petit auditorium
Atelier Masque et Graffiti
en Réalité Augmentée
Restitution des ateliers
+ Démonstration grand public
par Emmanuel Pépin et Nicolas Toncé

Mercredi 18 de 10h à 12h et de 14h à 16h
Carré d'art - Petit auditorium
Ateliers création sonore « cabinet de curiosité numérique et poétique »
par les bibliothécaires du Carré d'art

Mercredi 18 de 10h à 12h et de 14h à 17h
Jean d'Ormesson
La Machine sonore infernale



Jeudi 19 à 14h30
Carré d'art - Petit auditorium
Master class avec les réalisateurs de « knit's island : l'île sans fin »

Jeudi 19 à 15h30
Carré d'art - Hall d'accueil
Jeux de société à l'heure du NOGA

Jeudi 19 à 18h30
Le Sémaphore
Projection du film ' Knit's sland : l'île sans fin'
d'Ekiem Barbier, Guilhem Causse,
Quentin L'helgoualc'h - 95 min.

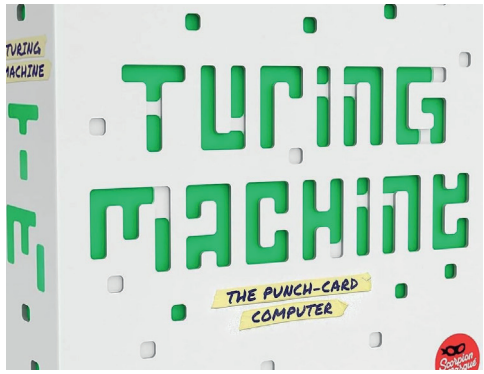
Vendredi 20 à 17h
Carré d'art - Petit auditorium
Conférence interactive « Désorientalisme »
par Random Bazar

Lundi 23 de 14h à 18h
Jean d'Ormesson
La Machine sonore infernale

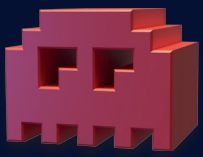
Mardi 24 de 14h à 16h
Jean d'Ormesson
La Machine sonore infernale

Jeudi 26 de 14h à 16h
Jean d'Ormesson
La Machine sonore infernale

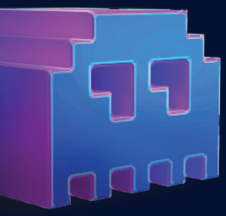
Jeudi 26 à 15h30
Carré d'art - Hall d'accueil
Jeux de société à l'heure du NOGA



Vendredi 27 de 14h à 18h
Jean d'Ormesson
La Machine sonore infernale



Toute l'année et dans toutes nos bibliothèques, une sélection de jeux indé et AAA



BIBLIOTHÈQUE CARRÉ D'ART

à l'espace BD & Jeux (entresol) :

4 PC Gamers, 1 PS4, 1 XBOX (à partir de 15 ans)

à l'espace jeunesse :

4 PC Gamers, 1 PS4, 1 Switch

MÉDIATHÈQUE MARC BERNARD

à l'Espace Public Numérique

1 PS4, 8 PC avec des jeux en réseau

LUDO-MÉDIATHÈQUE JEAN D'ORMESSON

1 PS4 et 1 Switch, en alternance

Bibliothèque Carré d'Art - Jean Bousquet
Place de la Maison Carrée - 30033 Nîmes cedex 9
04 66 76 35 03 | bibliotheque@ville-nimes.fr

Ludo-médiathèque Jean d'Ormesson
Quartier Mas de Teste - Mas de Mingue
297, av. Monseigneur Robert Dalverny - 30000 Nîmes
04 30 06 77 43 | mediatheque.jean-dormesson@ville-nimes.fr

Médiabus
07 64 37 13 49 | mediabus@ville-nimes.fr

Bibliothèque Serre Cavalier CHU
Quartier route d'Uzès
31, rue Ambroise Croizat - 30000 Nîmes
04 66 68 40 67 | bibliotheque.serre-cavalier@ville-nimes.fr

Médiathèque Marc Bernard
Quartier Pissevin-Valdegour
1, place Debussy - 30900 Nîmes
04 66 27 76 60 | mediatheque.marc-bernard@ville-nimes.fr

Entrée libre et gratuite pour l'ensemble du festival
Programme sous réserve de modifications à retrouver sur www.nimes.fr

NÎMES

BDN Bibliothèques de Nîmes

Création graphique et mise en page : © Hervé Denjean - Direction de la Communication - Ville de Nîmes | Novembre 2024 | **Impression :** Impact' Imprimerie (34)